

Print and Play

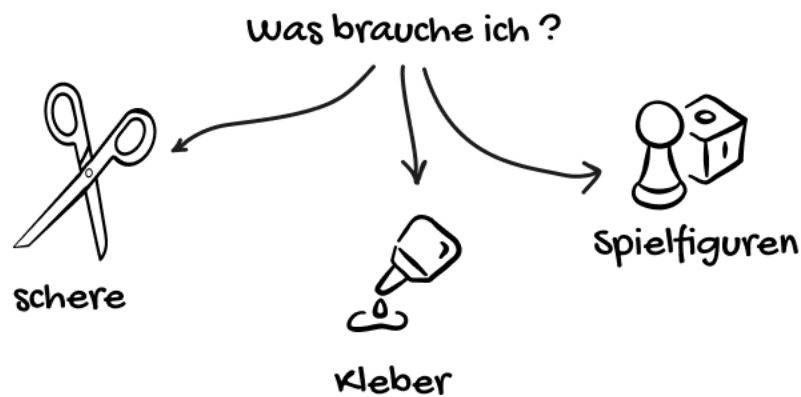


Quasselkiste

Spieler: 2-6 Personen

Alter: Ca 25 minuten

Dauer: ab 8 Jahren



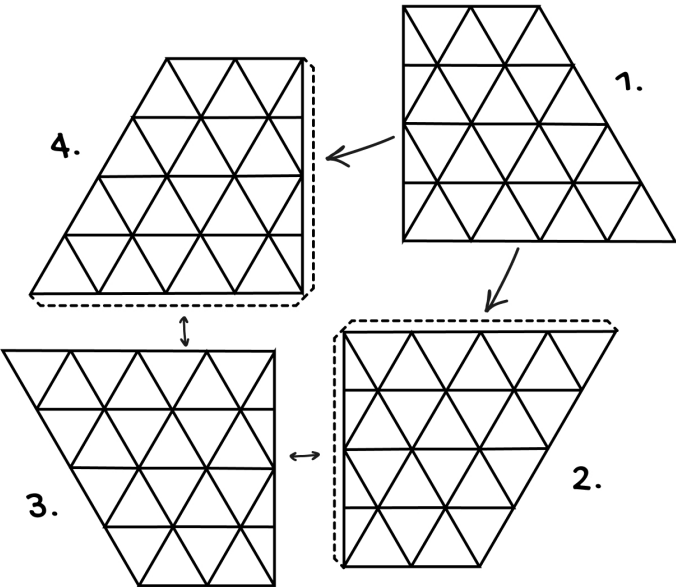
Hintergrund

Dieses Spiel entstand im Rahmen des Forschungsprojekts STARK, das Kindern mit psychischen Belastungen eine spielerische, niedrigschwellige Unterstützung bieten soll. Mit Hilfe von spielerischen Elementen helfen wir Kindern dabei, Gefühle zu erkennen, zu benennen und zu regulieren.

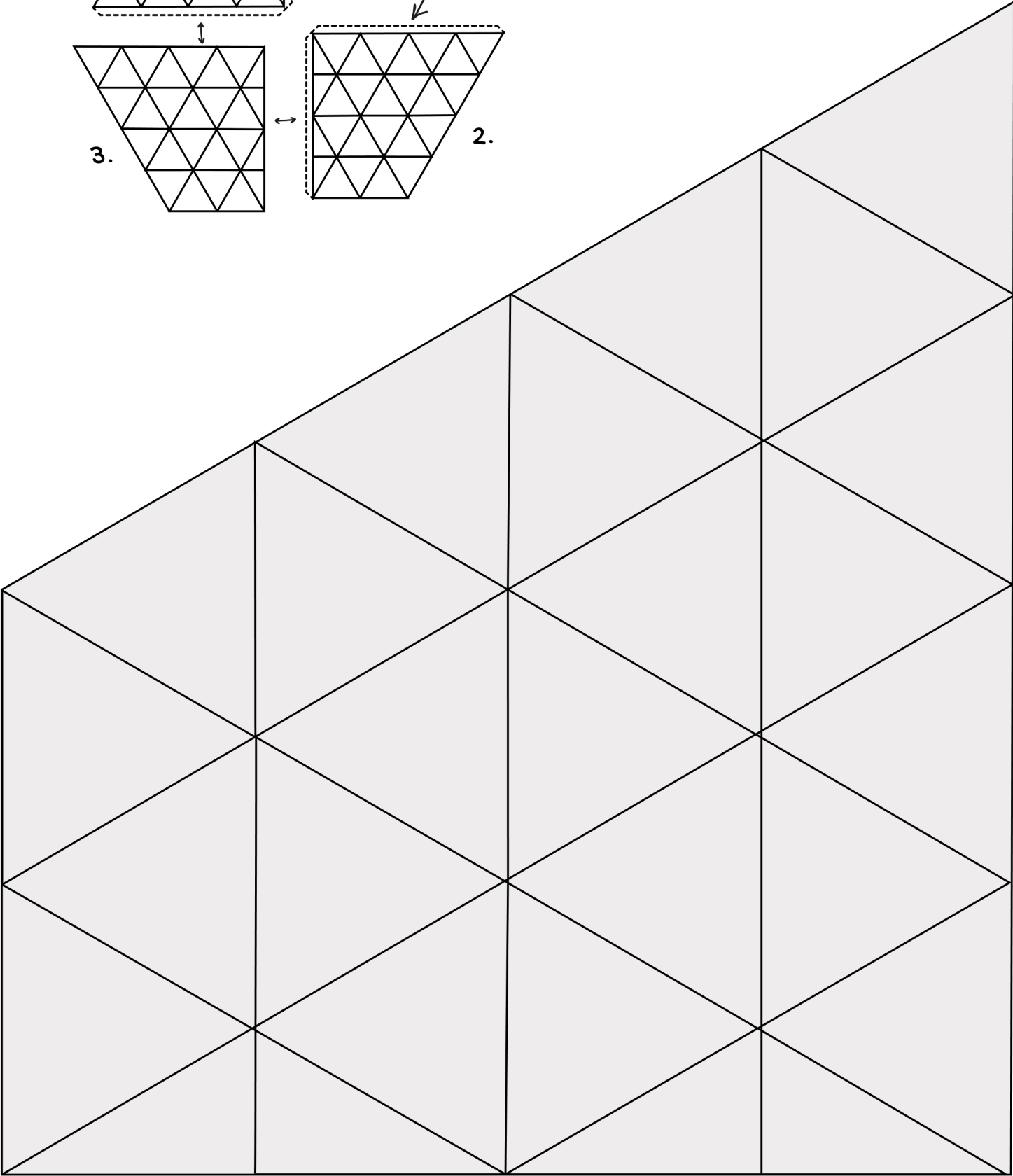
Die Idee

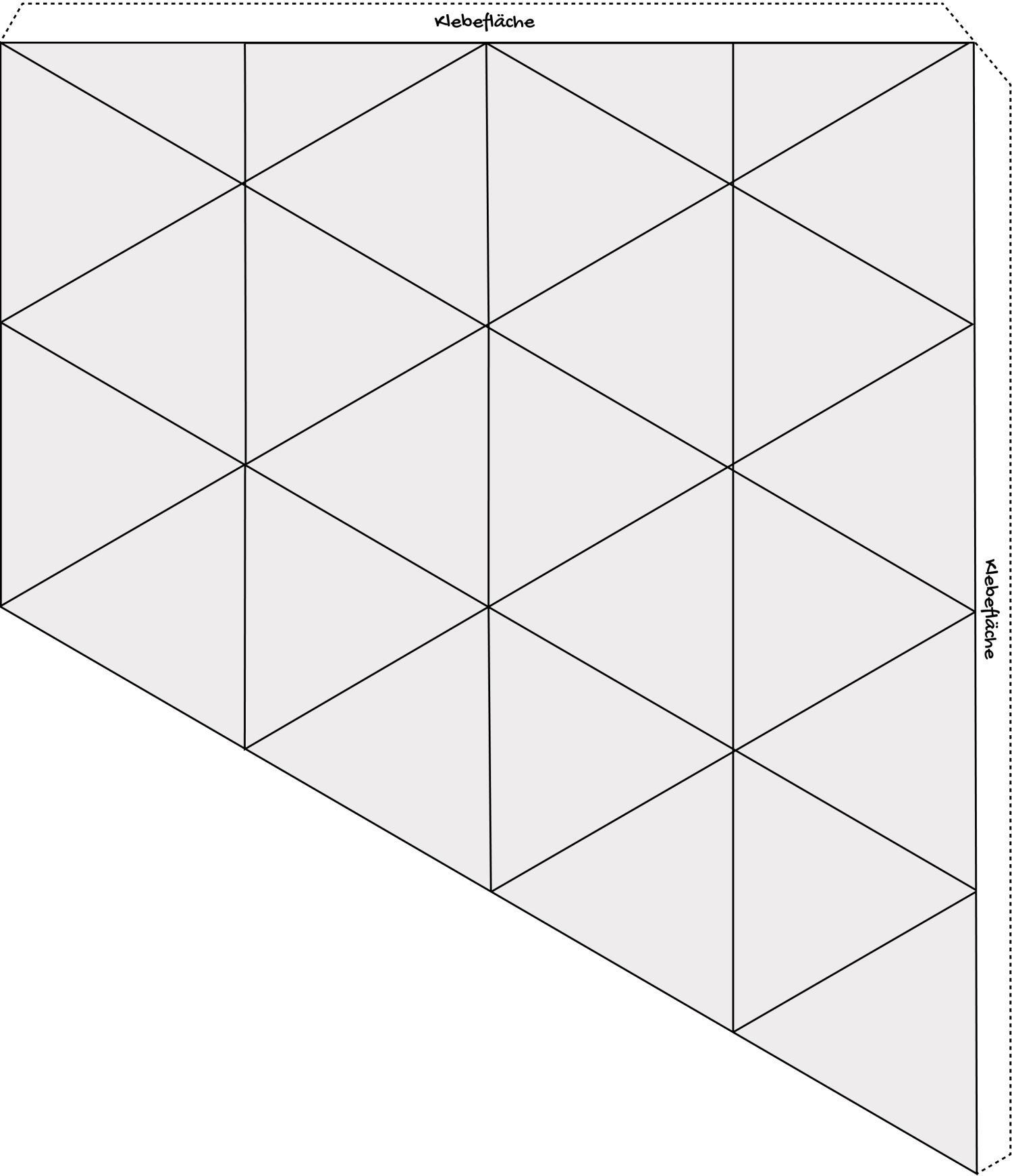
Quasselkiste ist ein Spiel für kreatives Storytelling. Durch das spielerische Verknüpfen von Emotionen, Objekten und weiteren Handlungskomponenten entstehen neue Geschichten. Die Situationen und Gefühle werden dabei auf spielerische Weise neu interpretiert, erlernt und weiterentwickelt.

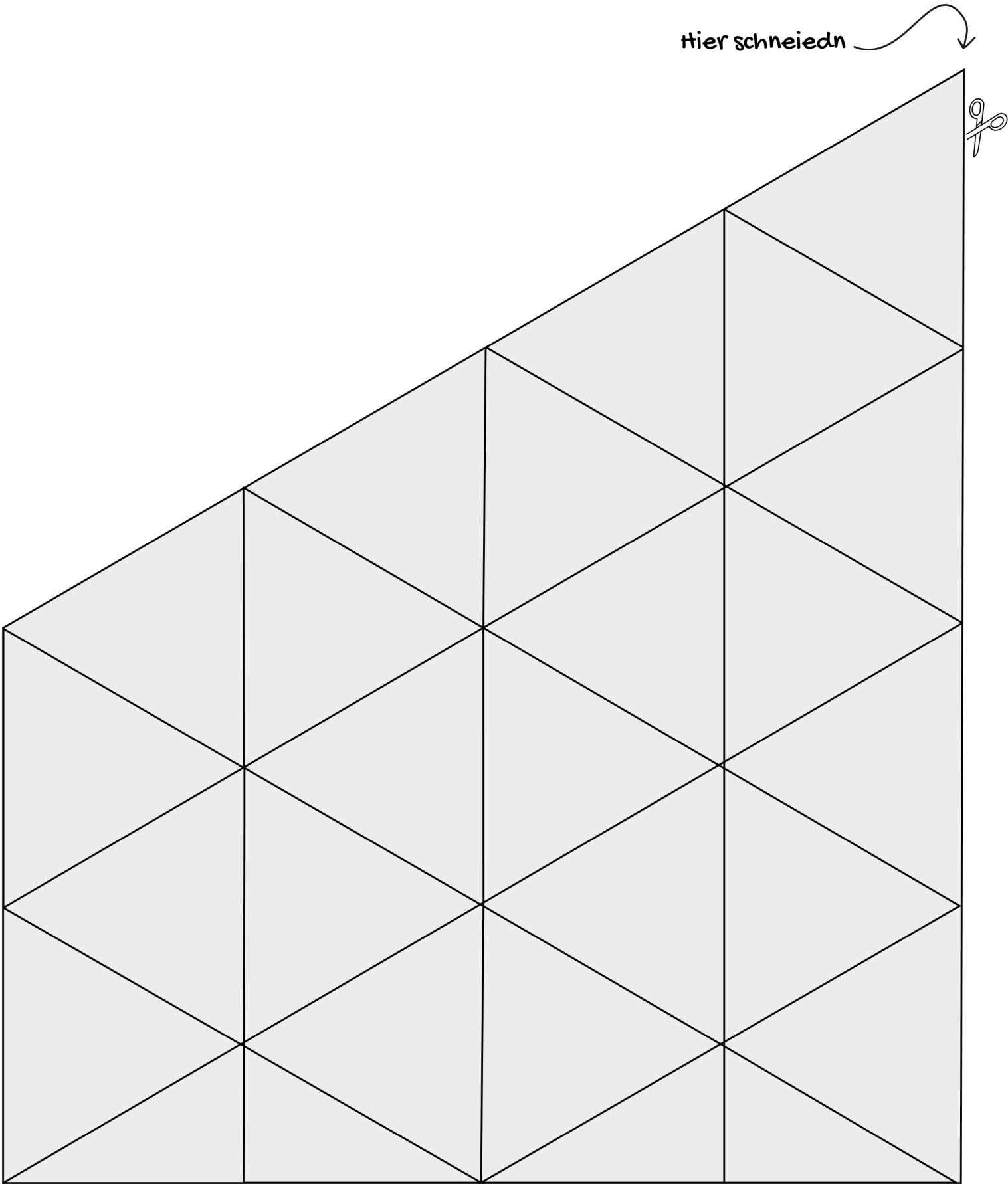
Spielbrett

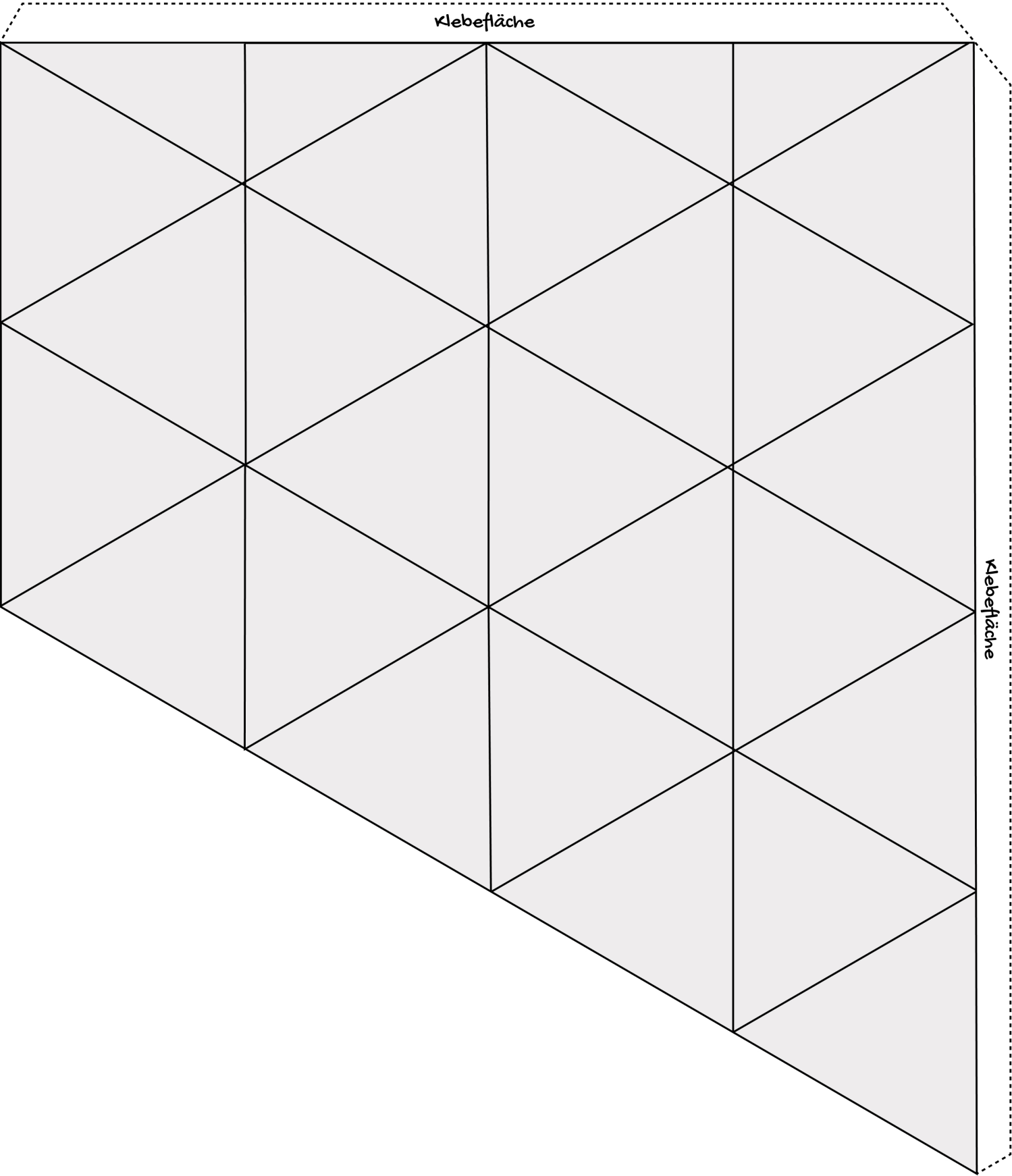


Hier schneiden 



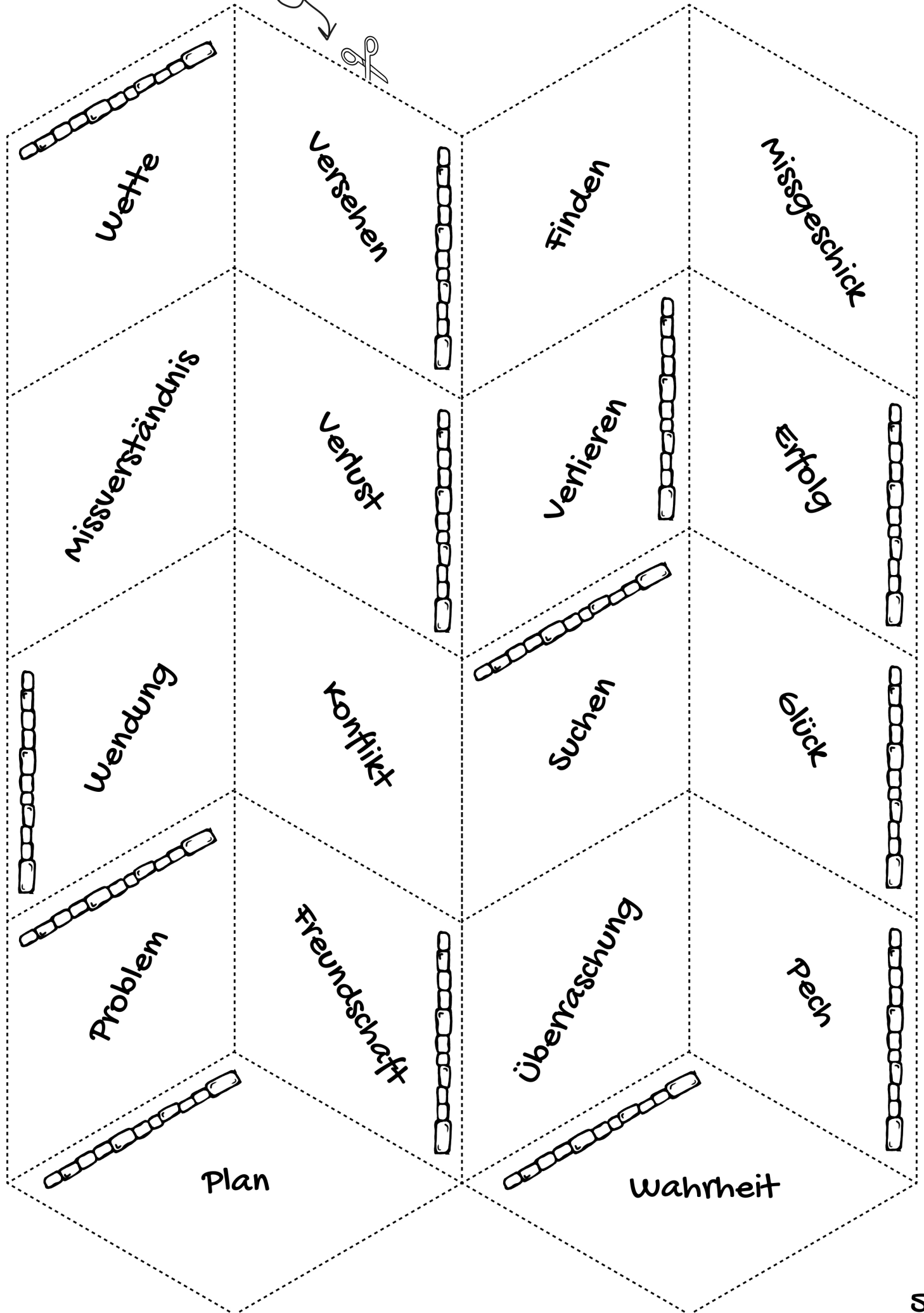






hier schneiden

Handlungsbausteine



Handlungsbausteine



Niederlage

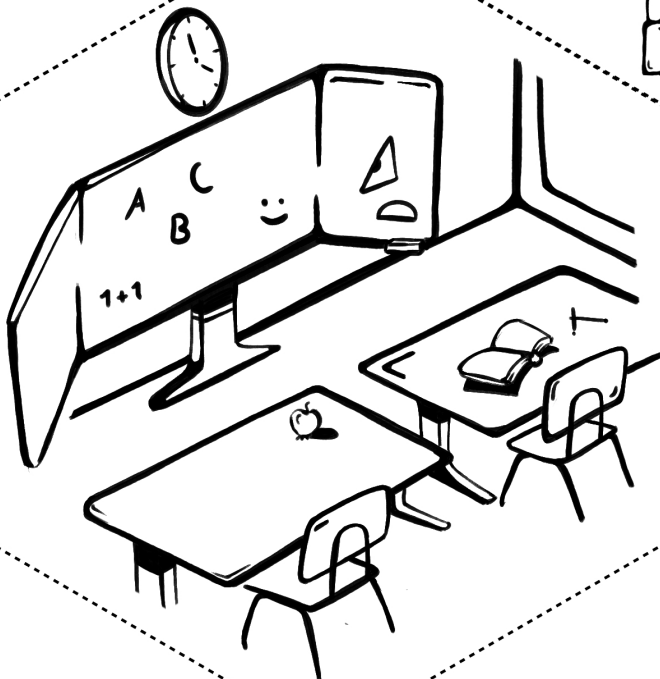
Notlüge

Kontrollverlust

Lüge

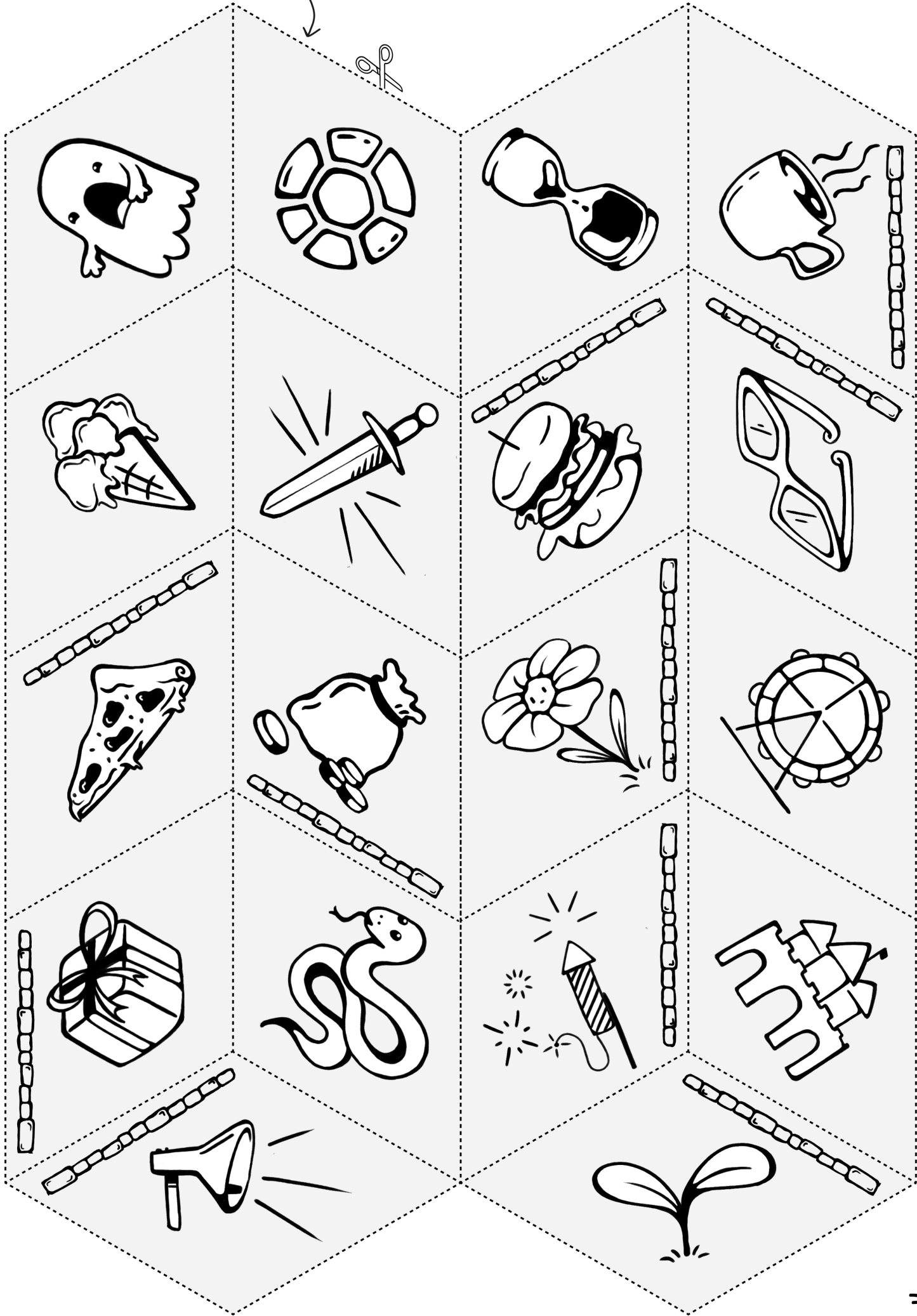
Entscheidung

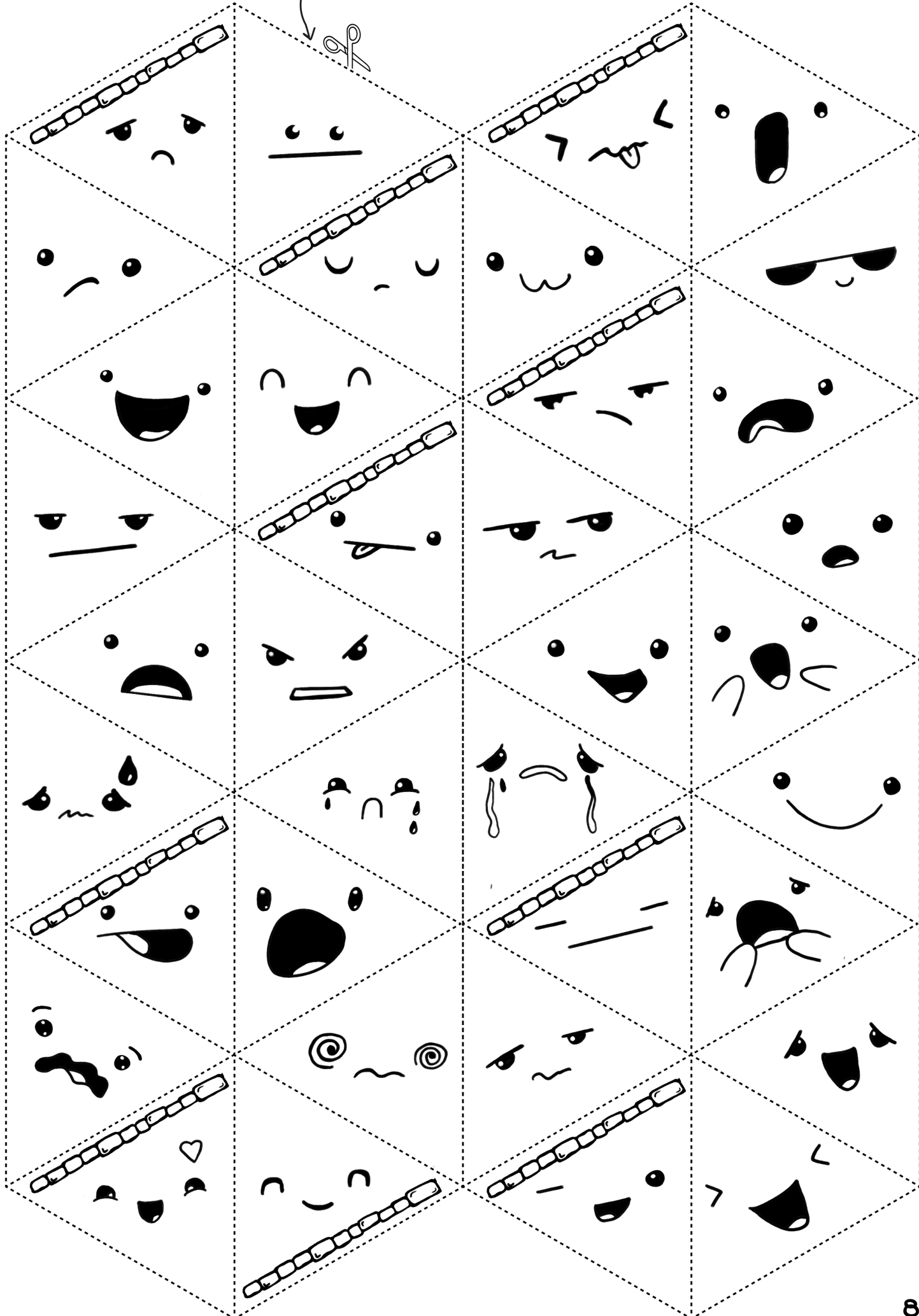
Sieg



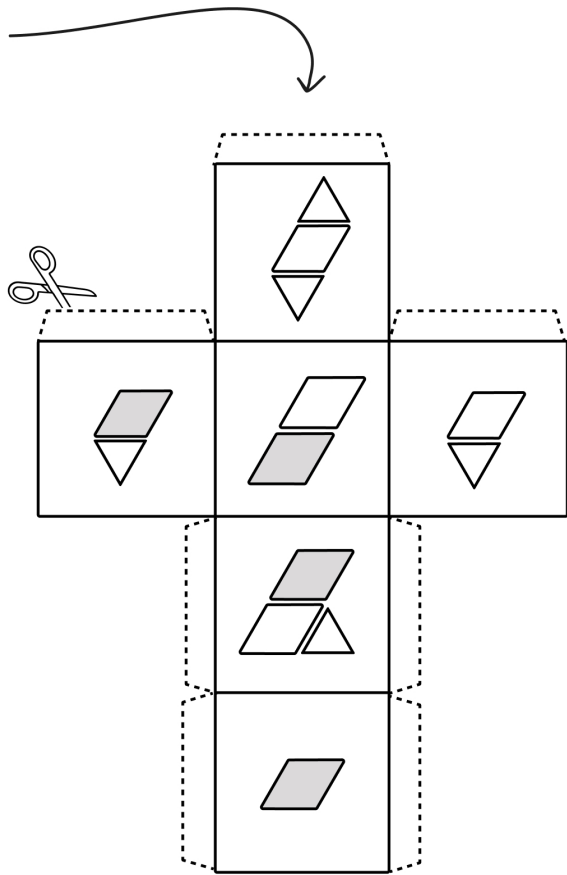
Startbausteine



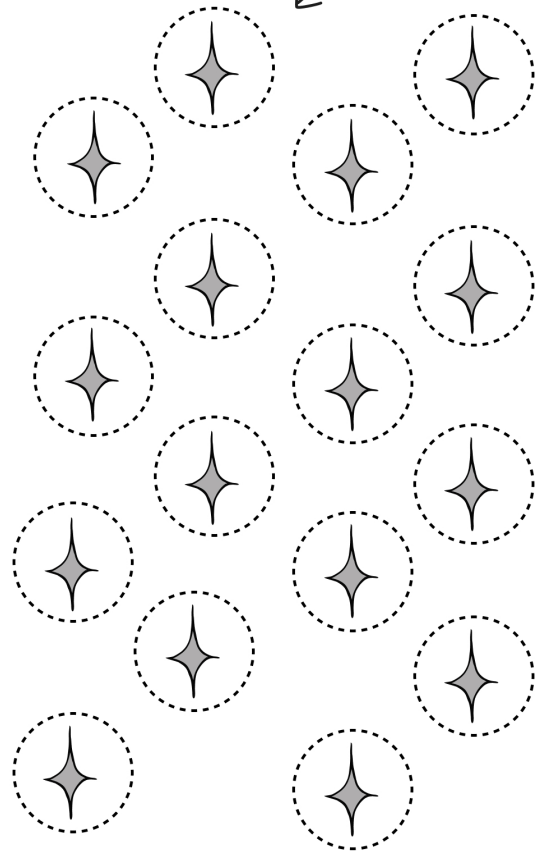




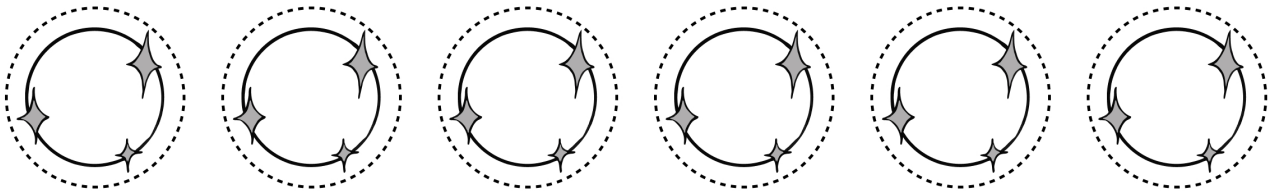
Würfel



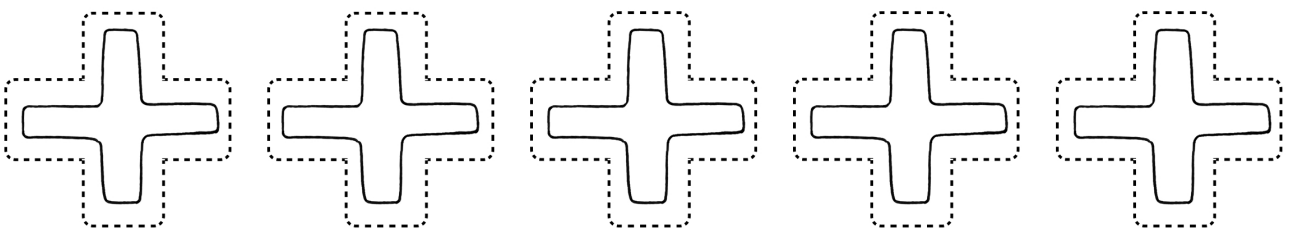
Punkte



Portalkarten



Sperrungskarte

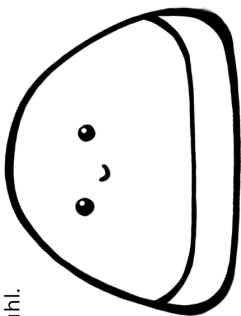


Charakterkarten

Gustav Gefühl

Gefühle & Intuition

Er hört immer auf sein Bauchgefühl.



Stärke:

Gustav ist mutig. Deshalb darf er 1x im Spiel die Portalkarte spielen.

Schwäche:

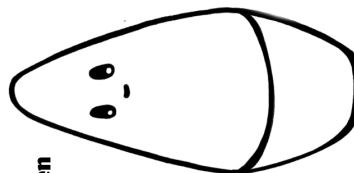
Er liebt Eiscrème und kann daher nicht über diese Karte hinweg gehen.



Pia Positiv

Optimismus & Chancen

Ihre gute Laune ist ansteckend.



Stärke:

Wenn sie auf eine positive Emotion trifft, darf sie noch einmal würfeln.

Schwäche:

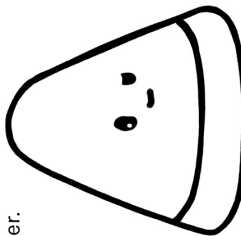
Ihr wird beim Riesenradfahren immer schlecht, daher kann sie diese Karte nicht betreten.



Karl Kritisch

Kritik & Risiken

Karl denkt immer einen Schritt weiter.



Stärke:

Er erkennt Risiken früh. Deshalb darf er 1x im Spiel die Sperrungskarte spielen.

Schwäche:

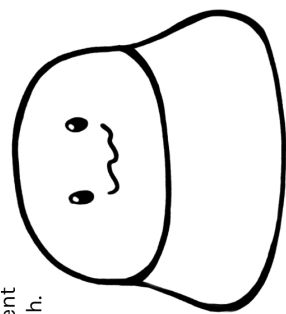
Er hat Angst vor Schlangen und kann diese Karte daher nicht betreten.



Lena Lenkung

Prozess & Kontrolle

Lena ist effizient und verlässlich.



Stärke:

Sie ordnet das Chaos der anderen. Deshalb darf sie 1x im Spiel 3 Karten umsortieren.

Schwäche:

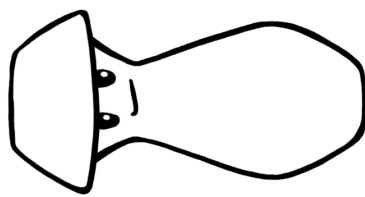
Sie hat Heuschupfen und kann daher nicht die Blumenkarte betreten.



Felix Fakten

Fakten & Daten

Felix liebt Zahlen und klare Aussagen.



Stärke:

Er darf 1x im Spiel die Sperrungs-karte spielen.

Schwäche:

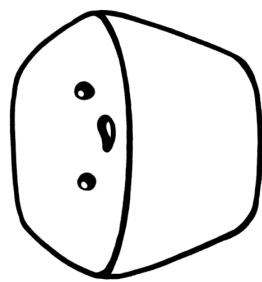
Felix hat Angst vor Geistern. Wird diese Karte gespielt, kann er sie nicht betreten.



Brenda Brainstorm

Kreativität

Brenda ist super neugierig.



Stärke:

Sie hat immer eine Lösung parat. Deshalb darf sie 1x im Spiel die Portalkarte benutzen.

Schwäche:

Sie ist Tollpatschig. Wenn sie auf das Geschenk trifft, rutscht sie aus und kann nicht darüber hinweg gehen.



Zusätzlich brauchst du ein paar kleine Objekte, die du als Spielfiguren benutzen kannst.



Anleitung



Spieler:..... 2-6 Personen.....

Alter: ab 8 Jahren.....

Dauer:..... Ca. 25 Minuten.....

Dieses Spiel entstand im Rahmen des Forschungsprojekts STARK, das Kindern mit psychischen Belastungen eine spielerische, niedrigschwellige Unterstützung bieten soll. Mit Hilfe von spielerischen Elementen helfen wir Kindern dabei, Gefühle zu erkennen, zu benennen und zu regulieren

1.

Die Idee

Quasselkiste ist ein Spiel für kreatives Storytelling. Durch das spielerische Verknüpfen von Emotionen, Objekten und weiteren Handlungskomponenten entstehen neue Geschichten. Die Situationen und Gefühle werden dabei auf spielerische Weise neu interpretiert, erlernt und weiterentwickelt.

Spielvorbereitung

Charaktere

Jeder Spieler zieht eine Charakterkarte und liest diese laut vor.

Stärke

Jeder Charakter hat etwas, das er besonders gut kann. Diese Fähigkeit darf 1x im gesamten Spiel ausgespielt werden.

Schwäche

Jeder Charakter hat eine Schwäche. Er darf z.B. einen bestimmten Baustein nicht betreten und muss sich einen anderen Weg suchen.

Punkte

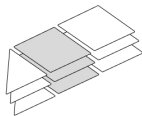
Zu Beginn des Spiels werden die 10 Punkteplättchen von allen Mitspielern gemeinsam zufällig auf dem Spielbrett verteilt. Es können bis zu 3 Punkte in ein Dreieck gelegt werden.

2.



Bausteine

Alle Bausteine werden gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Jeder hat nun drei Stapel vor sich (Emotionen, Objekte und Handlungsbausteine), von denen er jeweils immer nur den obersten Baustein spielen darf.



Startbaustein

Es wird ein Startbaustein zufällig gezogen und in der Mitte des Spielbretts platziert. Anschließend setzen alle Mitspieler ihren Charakterspielstein darauf.



Spielablauf

Ziel

Ziel des Spiels ist es, die auf dem Spielbrett verteilten Punkte durch cleveres Aneinanderlegen der Bausteine einzusammeln.

Beginn

Um zu bestimmen wer beginnt, wird reihum gewürfelt. Wer den höchsten Würfelwert erzielt, fängt an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

3.

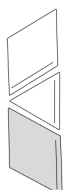
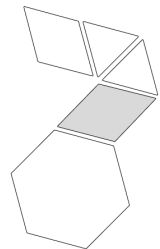
Würfel

Zunächst wird gewürfelt. Der Würfel zeigt an, welche Bausteine in diesem Zug aneinandergelegt werden dürfen, um den Punkten näher zu kommen. Die Reihenfolge der Bausteine darf dabei selbst bestimmt werden.

Geschichte erfinden

Um die soeben gelegten Bausteine mit einem Charakter entlanggehen zu können, muss anhand der abgebildeten Komponenten eine Geschichte aus der Perspektive des jeweiligen Charakters erzählt werden. Diese kann so ausschweifend, kreativ oder ausgefallen sein, wie der entsprechende Spieler möchte. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Die Geschichte kann dabei jedoch nur entlang der offenen Bausteinkanten erzählt werden. Trifft man auf eine Wand die den Weg versperrt, endet die Geschichte hier. Legt die Bausteine also am besten clever an.



4.

Aufgepasst

Alle Spieler müssen gut zuhören und sich insbesondere den Kontext der Objekte merken, die in der Geschichte vorkamen.

Beispiel:

„...dann sah ich das pinke Geisterschloss...“

Wenn in den nächsten Zügen ein anderer Spieler den Baustein betreten möchte, muss er den korrekten Kontext erwähnen:

„...das Schloss, das pink und voller Geister war...“

Kann sich der Spieler hingegen nicht erinnern und sagt etwas abweichendes wie:

„...das gelbe Prinzessinnenschloss...“

muss er seinen Zug beenden und zur Startkarte zurückkehren.

Sonderregel

Befindet sich ein Spieler zu Beginn seines Zuges auf demselben Baustein wie ein anderer Charakter, kann er ihn in seine Geschichte einbauen und verschiebt dadurch beide Charaktere.

Punkte einsammeln

Wird eine Bausteine auf einen oder mehrere Punkte gelegt und anschließend in die Geschichte integriert, darf er eingesammelt werden.

5.

Zug beenden

Zu Ende deines Zuges hast du die Möglichkeit, deine Stärke auszuspielen.

Achtung: Du darfst sie nur 1x im Spiel ausspielen.

Der Nächste ist am Zug

Der nächste Spieler darf die bereits liegenden Bausteine uneingeschränkt mitbenutzen und entlanggehen, solange er sie in seine Geschichte einbaut und den Kontext der Objektkarten korrekt wiedergibt.

Auch hier besteht für den Spieler am Ende seines Zuges die Möglichkeit, seine Stärke auszuspielen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Punkte eingesammelt wurden.

Nun zählen alle Spieler ihre Punkte zusammen. Wer am meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Viel Spaß !



6.

Inhalte



1x Spielbrett



10x Punkte



6x Charaktere



6x Charakterkarten



36x Emotionsbausteine



24x Handlungsbausteine



18x Objektbausteine



3x Startbausteine



1x Würfel



5x Sperrungskarte



6x Portalkarten



1x Anleitung

7.



Ein Konzeptentwurf von
Hanna Feiertag
Industrial-Design-Studentin



8.



Hinweis:

Falls du dir hieraus ein eigenes Anleitungsheft basteln möchtest, klebe einfach die Rückseiten der aufeinanderfolgenden Seiten aneinander.